

WOLFCHILD



SEGA™
Master System™



for M/S & M/S II (8 bit)

QUELQUE PART DANS LE FUTUR, AU
SOMMET D'UNE ÎLE PERDUE, AU MILIEU DU
PACIFIQUE SUD...

...SAUL MORROW
EST SEUL, DANS LE
LABORATOIRE DE
SON PÈRE....

...MILWAUKEE...L'ATHLÈTE OLYMPIQUE SAUL
MORROW S'EST REFUSÉ À TOUT COMMENTAIRE
CONCERNANT L'ENLÈVEMENT DE SON PÈRE, LE
SCIENTIFIQUE KAL, ET DU MEURTRE QUI A SUIVI...

LES SOUVENIRS ASSAILLAIENT SON ESPRIT... SA MÈRE ET
SON FRÈRE, BRUTALEMENT ASSASSINÉS PAR DES AGENTS DE
CHIMÉRA... SON PÈRE KIDNAPPÉ...MAIS L'HEURE N'ÉTAIT PAS
AU CHAGRIN... IL FALLAIT PASSER À L'ACTION!

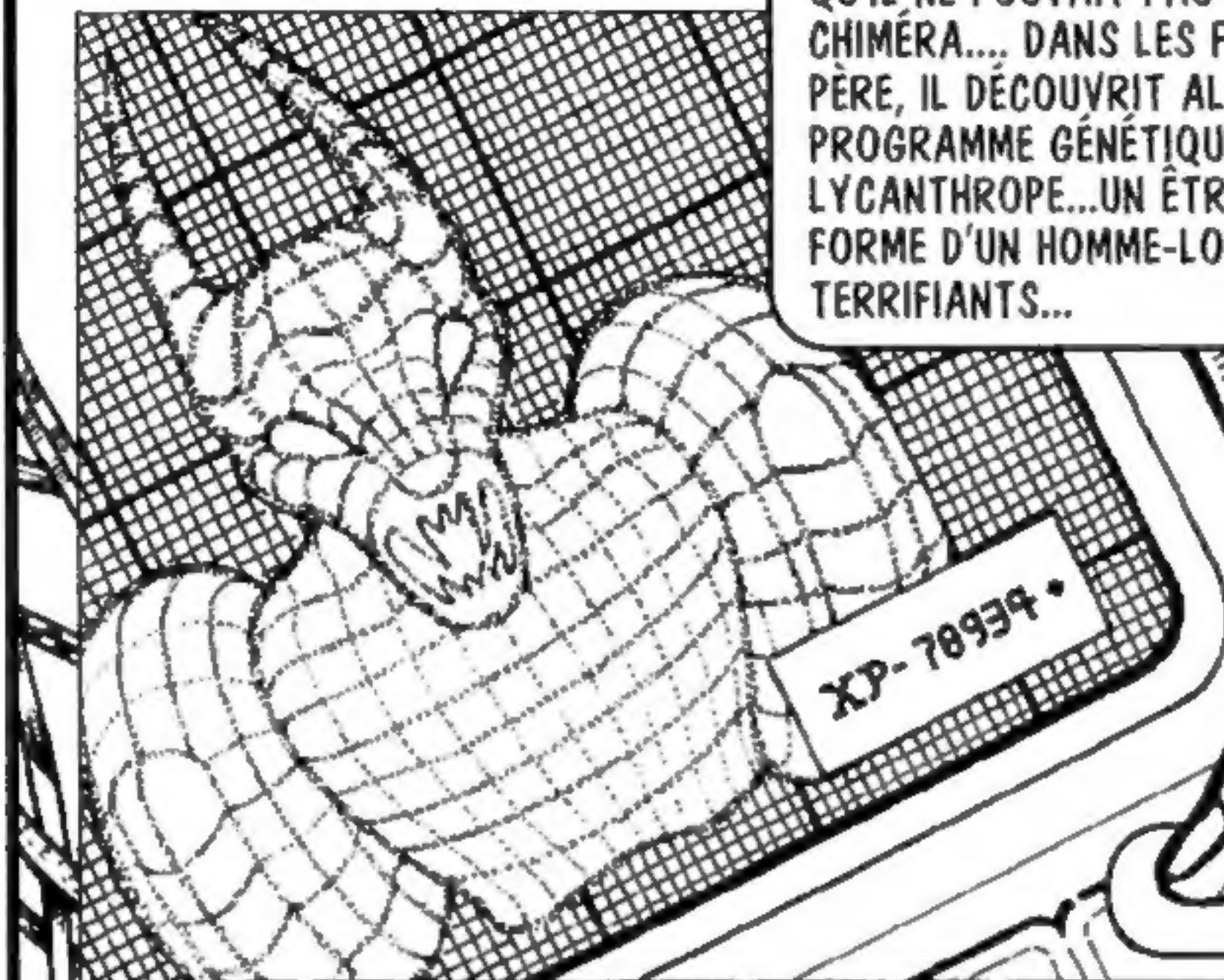
MAMAN!

PAUL!

PAPA!

WOLFECHILD

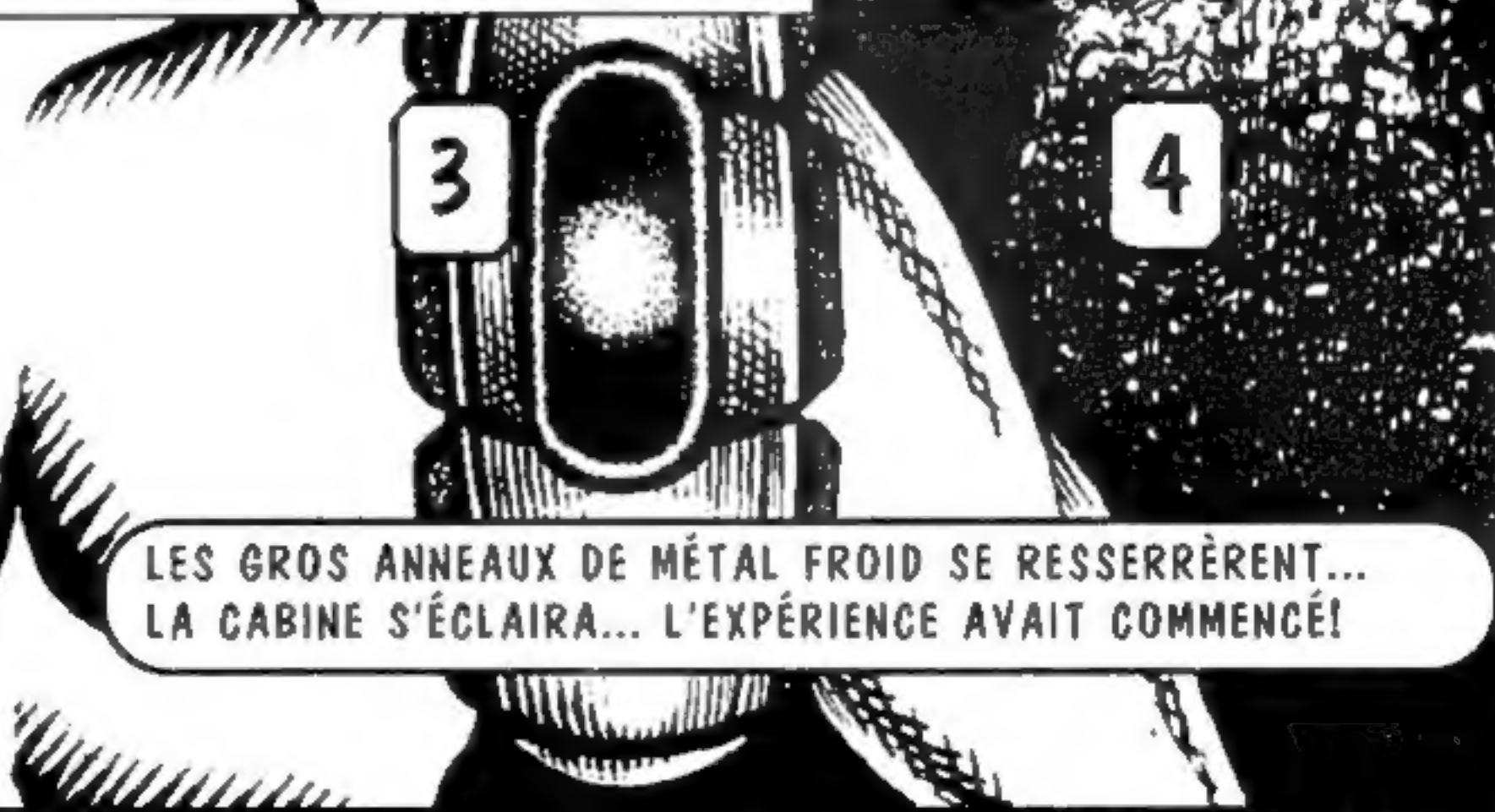
SAUL POUVAIT À PEINE CONTENIR SA COLÈRE, MAIS IL SAVAIT QU'IL NE POUVAIT PAS AFFRONTER SEUL LES FORCES DE CHIMÉRA.... DANS LES FICHIERS DE L'ORDINATEUR DE SON PÈRE, IL DÉCOUVRIT ALORS LE PROJET WOLFCHILD, UN PROGRAMME GÉNÉTIQUE DESTINÉ À CRÉER UN GUERRIER LYCANTHROPE...UN ÊTRE HUMAIN CAPABLE DE PRENDRE LA FORME D'UN HOMME-LOUP, DOUÉ DE POUVOIRS SURNATURELS TERRIFIANTS...



SAUL ACTIVA LE PROGRAMME ET ENTRA DANS LA CABINE DE TRANSMUTATION...IL N'ÉTAIT PLUS POSSIBLE DE FAIRE DEMI-TOUR!



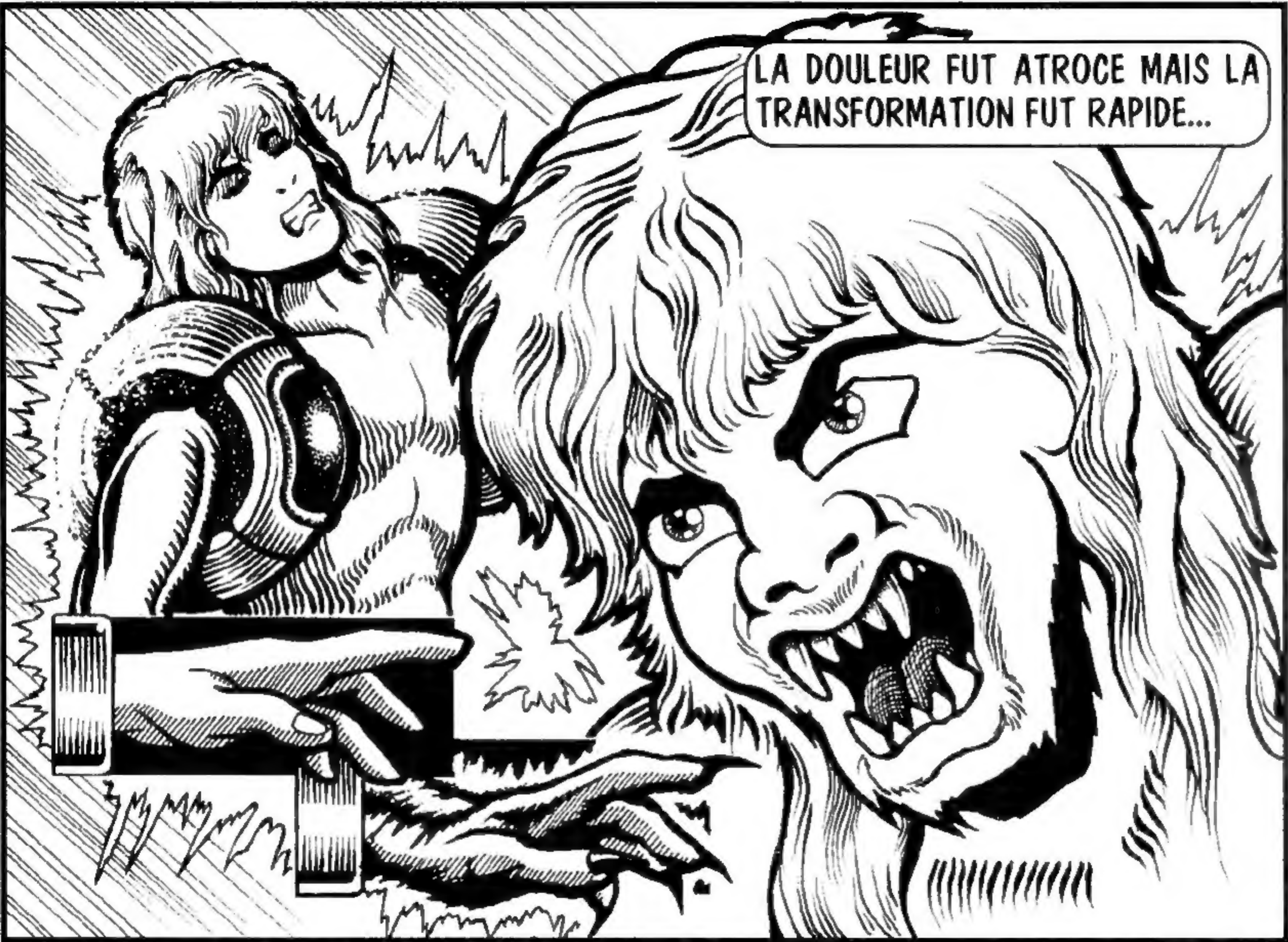
LES CINQ SECONDES DU COMPTE À REBOURS SEMBLÈRENT DURER UNE ÉTERNITÉ...



LES GROS ANNEAUX DE MÉTAL FROID SE RESSERRÈRENT... LA CABINE S'ÉCLAIRA... L'EXPÉRIENCE AVAIT COMMENCÉ!

LA DOULEUR FUT ATROCE MAIS LA
TRANSFORMATION FUT RAPIDE...

WOLFGHILD



WOLF CHILD



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

ATTENTION: A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTÈME DE JEU VIDEO SEGA

Un très petit nombre de personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez certaines des personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. Si vous, ou un membre de votre famille, êtes épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez l'un des symptômes suivants en jouant à un jeu vidéo: vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, déséquilibre, mouvement involontaire, ou convulsions, arrêtez IMMÉDIATEMENT l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

La cartouche Wolfchild est conçue exclusivement pour les systèmes Sega Master System/Master System II/Power Base Converter européens et australasiens.

PRECAUTIONS D'EMPLOI:

1. Ne pas mouiller!
 2. Ne pas plier!
 3. Ne pas infliger de choc violent!
 4. Ne pas exposer à la lumière directe du soleil!
 5. Ne pas endommager ou dénaturer!
 6. Ne pas placer à proximité d'une source de température élevée!
 7. Ne pas exposer à des diluants, benzine, etc.
- En cas d'humidité, sécher complètement avant utilisation.
 - Pour nettoyer, essuyer avec un chiffon doux imbibé d'eau savonneuse.
 - Après utilisation, remettre dans la boîte.
 - Veiller à faire des pauses au cours de longues périodes de jeu.

AVERTISSEMENT: Pour les possesseurs de télévision à écran géant. Les images immobiles risquent de causer l'endommagement permanent du tube-images ou de marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Evitez l'usage répété ou prolongé de jeux vidéo sur des télévisions à écran géant.

COMMENCER

1. Installez votre Système Sega Master System/Master System II/Power Base Converter comme indiqué dans le manuel d'instructions. Branchez le Control Pad 1. Wolfchild est un jeu à un joueur uniquement.

2. Assurez-vous que votre machine est éteinte (OFF). Introduisez ensuite la cartouche Wolfchild, l'étiquette vous faisant face, dans la console, en appuyant fermement.

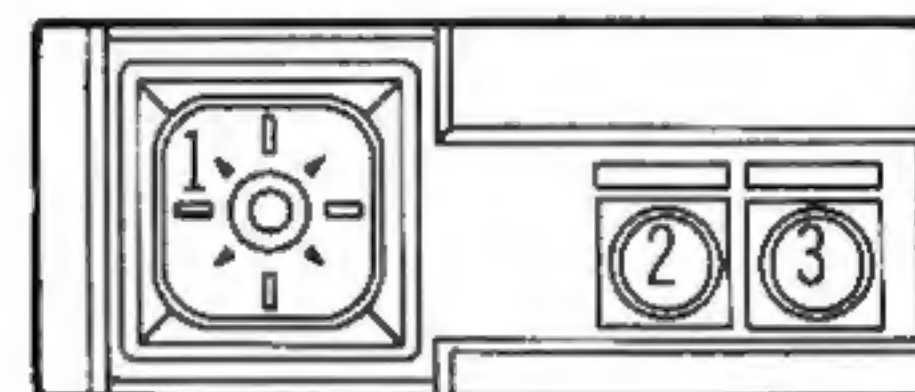
3. Allumez votre machine (ON). Après quelques secondes vous verrez apparaître l'écran Sega. Lorsque l'écran titre Wolfchild apparaît, vous pouvez commencer à jouer!

Important: Si l'écran Sega n'apparaît pas, éteignez votre appareil (OFF). Assurez-vous que votre système est installé correctement et que la cartouche est bien en place. Allumez de nouveau votre appareil (ON). Assurez-vous toujours que votre appareil est éteint (OFF) avant d'introduire ou de retirer la cartouche Wolfchild.

LE JEU

PRENEZ LE CONTROLE!

Avant de commencer à jouer, familiarisez-vous avec les mouvements et les fonctions du Control Pad.

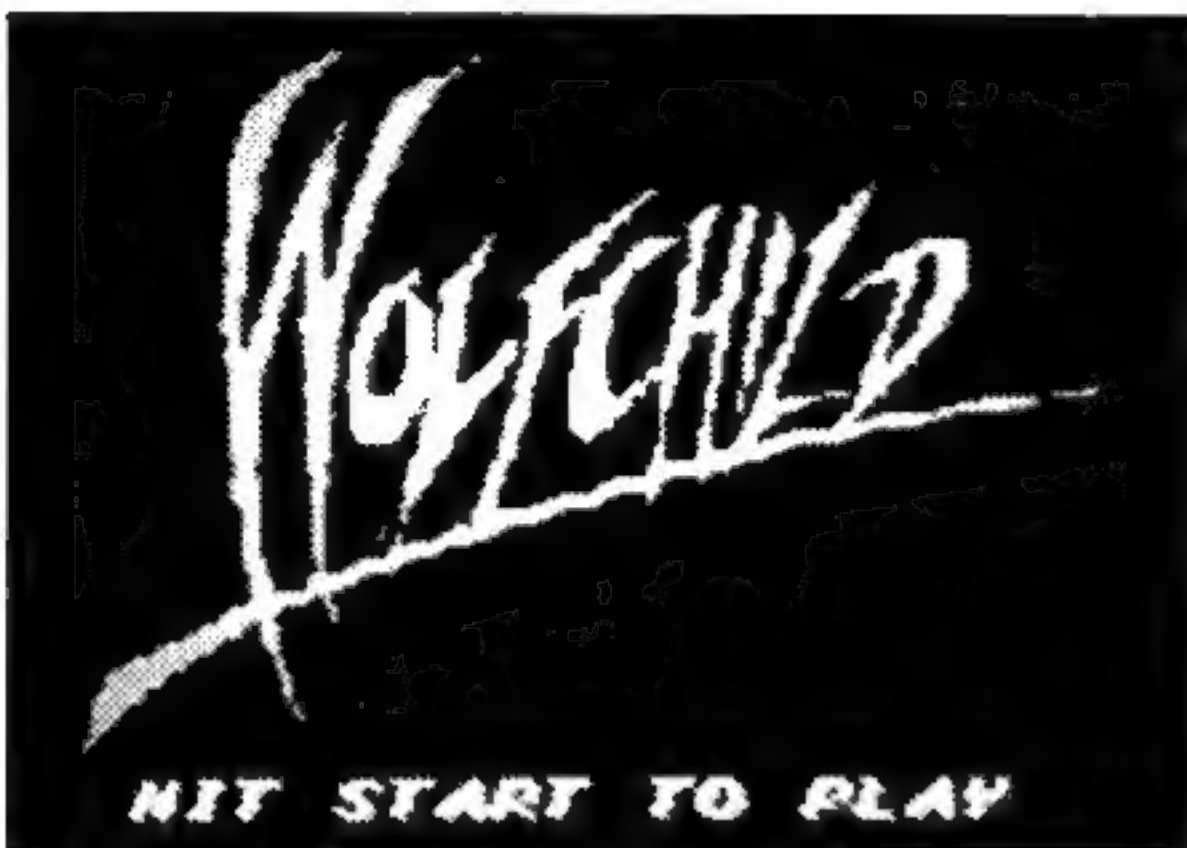


Le Control Pad Sega.

1. BOUTON DIRECTIONNEL (BOUTON-D)
2. BOUTON 1
3. BOUTON 2

L'ECRAN TITRE WOLFCHILD

L'écran titre Wolfchild apparaîtra, après l'écran Sega et les crédits de Virgin Games et Core Design.



L'Ecran Titre Wolfchild

- Appuyez sur le bouton 1 pour sauter les crédits de Virgin Games.
- Appuyez sur le bouton 1 quand vous voyez apparaître l'écran titre Wolfchild pour faire apparaître l'écran Options.

L'ECRAN OPTIONS

Deux options vous sont présentées: **START GAME** (commencer le jeu) et **ENTER PASSWORD** (entrer mot de passe).

- Déplacez le bouton-D vers le haut ou vers le bas pour déplacer la barre de surbrillance d'une option à l'autre.
- Appuyez sur le bouton 1 pour sélectionner l'option en surbrillance.

START GAME (commencer le jeu): Vous commencez à jouer à partir du numéro de l'étape indiqué sous l'option **ENTER PASSWORD**.

ENTER PASSWORD (entrer mot de passe): Chaque étape a son propre mot de passe composé de cinq caractères. Lorsque vous terminez une étape, on vous donne le mot de passe correspondant. Vous pouvez alors reprendre le jeu à partir du début de cette étape en entrant le mot de passe. Lorsque vous sélectionnez cette option, l'écran Input Password (entrer mot de passe) s'affichera.



L'Ecran Input Password (Entrer Mot de Passe)

- Appuyez sur le bouton-D dans n'importe quelle direction pour passer d'une lettre ou d'un chiffre à l'autre.
- Appuyez sur le bouton 1 pour sélectionner la lettre ou le chiffre en surbrillance.

Les lettres et chiffres sélectionnés sont indiqués sous le bloc de lettres et chiffres. Lorsque la cinquième lettre ou le cinquième chiffre est sélectionné, le mot de passe sera enregistré. On vous dira alors si votre mot de passe est valable ou non.

CE QUE VOUS VERREZ PENDANT LE JEU

Dans un éclair aveuglant, Saul Morrow fait son apparition sur le terrain de jeu où se déroule toute l'action. Il a forme humaine. Les adversaires sont de diverses tailles et formes. Vous marquez des points chaque fois que vous éliminez un adversaire du jeu.

Saul ne peut pas traverser certaines parties de l'arrière-plan, mais il peut utiliser des plates-formes de fortune, qui se trouvent dans le paysage, pour se déplacer.



Ce que vous verrez pendant le jeu.

1. TABLEAU STATUT PHYSIQUE (PHYSICAL STATUS PANEL)

Ce tableau, situé en haut de l'écran, comprend:

STATUT PHYSIQUE (PHYSICAL STATUS). La petite image indique si Saul a une forme humaine ou une forme d'homme-loup.

ENERGIE HUMAINE (HUMAN VITALITY). La barre la plus longue représente l'énergie de Saul dans sa forme humaine.

ENERGIE HOMME-LOUP (MAN-WOLF VITALITY): Energie de Saul quand il prend sa forme d'homme-loup.

NOMBRE DE SAUL RESTANTS (SAUL CHARACTERS REMAINING). Vous commencez avec quatre personnages (le nombre affiché est '2', vu que vous êtes déjà en train d'utiliser le second de ces personnages).

2. TABLEAU STATUT ARMES (WEAPON STATUS PANEL)

Ce tableau, situé en bas de l'écran, comprend:

POUVOIRS SURNATURELS DISPONIBLES (PSYCHIC POWER AVAILABLE). La petite image indique le type de pouvoirs surnaturels que Saul est en train d'utiliser dans sa forme d'homme-loup.

STATUT POUVOIRS SURNATURELS (PSYCHIC POWER STATUS) indique le nombre de tirs dont dispose Saul pour le pouvoir surnaturel qu'il utilise dans sa forme d'homme-loup.

BOMBES SPECIALES DISPONIBLES (SMART BOMBS AVAILABLE). Saul commence sans aucune bombe. Quand les bombes sont ramassées et utilisées, le nombre sur ce compteur varie en conséquence.

DE L'HOMME A L'HOMME-LOUP

Lorsque son énergie humaine excède sa limite maximum, Saul se transforme en homme-loup. Lorsque l'énergie de l'homme-loup descend au-dessous de la limite de l'énergie humaine, Saul reprend sa forme humaine. Dans sa forme d'homme-loup, Saul dispose de tirs surnaturels.

COMMENT CONTROLER SAUL MORROW

COURIR

Le meilleur moyen de se déplacer est à pied, ou sur les pattes!

- Appuyez sur le bouton-D vers la GAUCHE ou vers la DROITE pour faire courir Saul dans ces directions.

SAUTER

Vous pouvez sauter de plate-forme en plate-forme et par-dessus vos adversaires et leurs coups de feu.

- Appuyez sur le bouton 1 pour faire sauter Saul droit vers le haut.

- Appuyez sur le bouton-D vers la GAUCHE ou vers la DROITE, maintenez-le enfoncé puis appuyez sur le Bouton 1 pour faire sauter Saul dans l'une de ces directions.
- Appuyez sur le bouton-D vers la GAUCHE ou la DROITE, lorsque Saul est en l'air, afin de contrôler la direction du saut.

S'ACCROUPIR

Il y a des moments où vous devez vous accroupir, pour éviter les coups de feu ou donner un coup de poing bas à un adversaire ou un objet.

- Appuyez sur le bouton-D vers le BAS et Saul s'accroupira.
- Appuyez sur le bouton-D vers la GAUCHE ou vers la DROITE pendant que Saul est accroupi et il fera face à l'une de ces directions.

COUPS DE POING

Saul a un coup de poing terrible. Il est capable de détruire un adversaire d'un seul coup.

- Appuyez sur le bouton 2 et Saul donnera un coup de poing dans la direction à laquelle il fait face, qu'il soit debout ou accroupi. Si Saul est en train de courir, il s'arrêtera pour donner des coups de poing.

UTILISATION DES ARMES SURNATURELLES

Dans sa forme d'homme-loup, Saul peut lancer de puissants éclairs d'énergie surnaturelle.

- Appuyez sur le bouton 2 et Saul lancera un éclair d'énergie surnaturelle dans la direction à laquelle il fait face, qu'il soit accroupi ou debout. Si Saul est en train de courir, il s'arrêtera pour tirer.

UTILISATION D'UNE BOMBE SPECIALE

- Maintenez le bouton 2 enfoncé pendant environ une seconde et Saul lancera une bombe spéciale.

STOP!

- Appuyez sur le bouton pause de votre système durant la partie pour geler l'action. L'écran s'assombrira.
- Appuyez à nouveau sur le bouton pause pour reprendre la partie.

FIN DE LA PARTIE (GAME OVER)

Alors, il ne vous reste plus de personnages Saul Morrow? Ça peut arriver à n'importe qui... mais ne vous découragez pas! Quand l'écran de fin de jeu est affiché, vous verrez votre score au bas de

cet écran. Vous verrez aussi le meilleur score. Remarque: Lorsque vous éteignez votre système, le meilleur score est réglé par défaut à 5 000 000 de points.

APPENDICE UN

OBJETS DE QUALITE A RAMASSER (QUALITY COLLECTIBLES)

Si vous voyez l'un de ces bonus, ramassez-le.

POINTS Il existe six genres de bonus points à ramasser. Selon sa taille, le bonus vaudra 100, 200, 400, 1000, 2000 ou 4000 points si vous le ramassez.

BOMBE SPECIALE (SMART BOMB) Quand elle est activée, cette bombe provoque une énorme explosion d'énergie surnaturelle qui enlève dix coups à tout adversaire se trouvant dans son champ de vision. Les bombes spéciales ne s'activent que si elles se brisent contre un sol ferme. Faites donc attention où vous les lancez.

ENERGIE (VITALITY). Donne une ou deux unités d'énergie à Saul.

SUPER ENERGIE (SUPER VITALITY). Remplit la barre d'énergie de Saul au maximum. Saul se transformera automatiquement en homme-loup.

AUGMENTER (EXTEND). Augmente la barre d'énergie de Saul d'une unité.

BOUCLIER (SHIELD). Un bouclier de pouvoir surnaturel tournoyant rend Saul temporairement invulnérable aux coups de ses adversaires.

RECOMMENCER (RESTART). Si vous perdez un personnage Saul, la partie reprendra, non pas tout à fait au début d'une étape, mais à partir de la position à laquelle le Restart a été ramassé.

POUVOIR SURNATUREL (PSYCHIC POWER). Quand Saul est dans sa forme humaine, les Pouvoirs Surnaturels apparaissent sous cette forme neutre. Ils vous donneront un bonus de 400 points si vous les ramassez.

APPENDICE DEUX

POUVOIRS SURNATURELS (PSYCHIC POWERS)

Quand Saul se transforme en homme-loup, il peut utiliser tous les Pouvoirs Surnaturels qu'il ramasse. Souvenez-vous que ces coups sont en quantité limitée.

COUPS DOUBLES (DUAL SHOT). Les coups de l'homme-loup sont tirés deux fois plus rapidement. Chaque tir a la force d'un coup.

TIR EN ARC (ARC SHOT). Les tirs de Saul décrivent un arc de cercle, ce qui lui permet d'atteindre tout ce qui se trouve en-

dessous de lui. Ces tirs ont la force d'un coup.

FLAMER. Il transperce pratiquement tout, adversaires, blocs destructibles..., à l'exception du paysage solide. Il a la force de plusieurs coups.

HOMER. Le Homer se dirige droit sur l'adversaire et ne s'arrête que lorsqu'il atteint sa cible ou le paysage solide. Si un adversaire est détruit avant d'être touché par le Homer, ce dernier poursuivra une autre cible. Le Homer a la force de plusieurs coups.

BALLE DE PLASMA (PLASMA BALL). Elle zigzague à travers le terrain de jeu jusqu'à ce qu'elle atteigne un adversaire ou le paysage solide. Elle a la force de quatre coups.

TROIS SENS (THREE WAY). Envoie une volée de trois coups dispersés. Chacun a la force d'un coup.

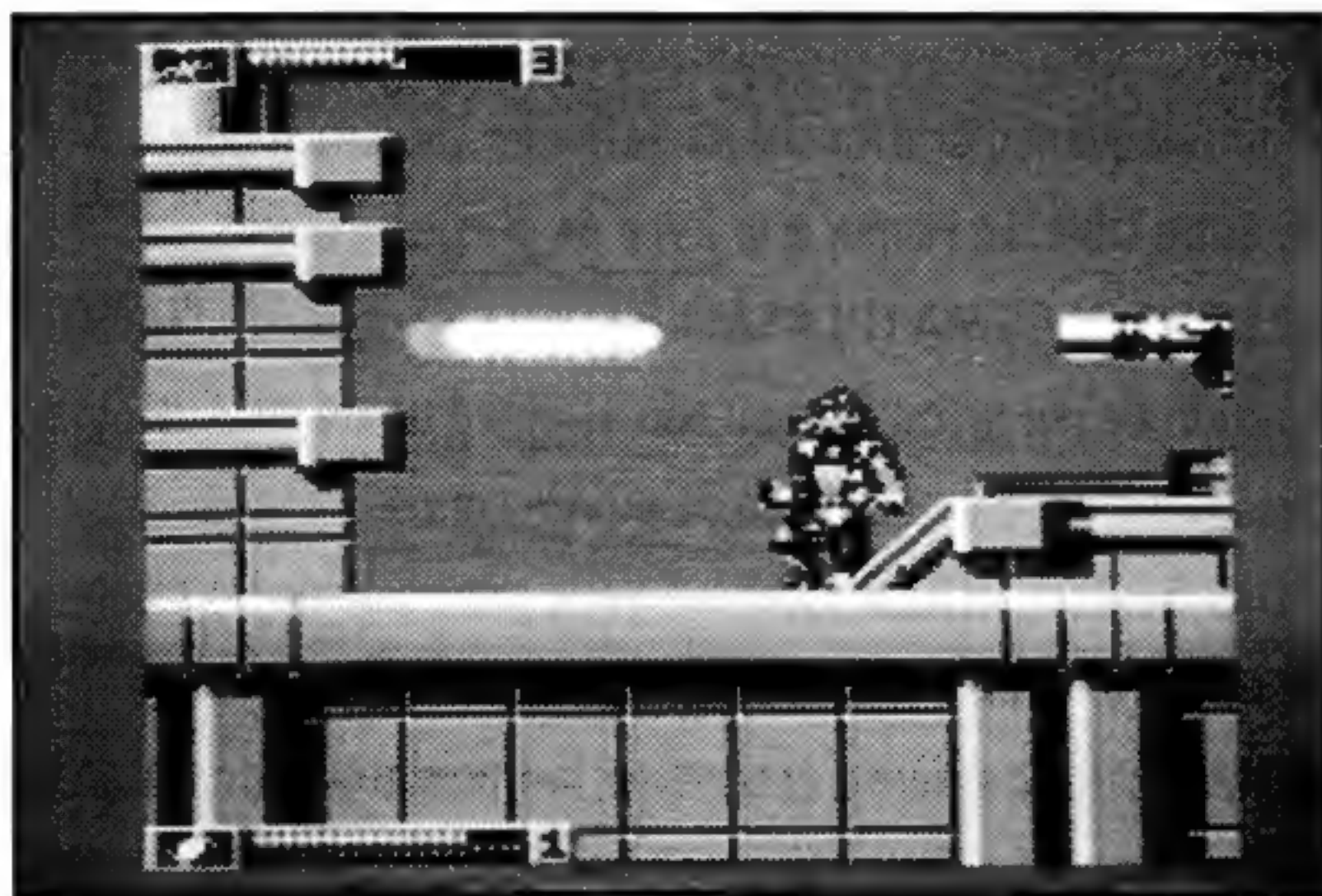
BOOMER. Une barrière d'énergie qui tournoie autour du corps de l'homme-loup et enlève deux coups à chaque adversaire qu'elle touche.

APPENDICE TROIS

LES CINQ ETAPES

Les descriptions qui suivent vous donneront une idée de ce que vous rencontrerez pendant le jeu.

ETAPE 1: WOLFSHIP (Vaisseau Wolfchild). Saul a réussi à s'échapper à bord d'un immense croiseur cuirassé et met le cap sur la base de Chiméra. Malheureusement, le vaisseau est attaqué par un groupe d'assaut aéroporté, armé de fusils laser. N'attendez pas d'être brûlé vif par les moteurs!



Etape 1

ETAPE 2: FORET (FOREST). Saul abandonne le vaisseau avant d'arriver à destination. Il atterrit dans une jungle étrange, pleine d'arbres géants et de plantes hostiles. Méfiez-vous des forces terrestres de Chiméra, de ses lézards mutants et du Caméléon.

ETAPE 3: TEMPLE ANCIEN (ANCIENT TEMPLE). Ce labyrinthe souterrain appartient à une ancienne civilisation, et les visiteurs inattendus n'y sont pas les bienvenus! Le temple est plein de vieux pièges et est patrouillé par des insectes géants.

ETAPE 4: LABORATOIRE (LABORATORY). Saul saute sur un monte-charge géant conduisant à la base de Chiméra. Des poissons mutants et autres spécimens dangereux rôdent dans les escaliers.

ETAPE 5: LE CŒUR (INNER CORE). Au cœur de la base de Chiméra, une confrontation avec les Draxx mortels vous attend.

Virgin Games se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans préavis. Virgin Games ne donne aucune garantie expresse ou implicite concernant ce manuel, sa qualité, sa qualité marchande ou son adaptation à un usage particulier.

**HARDER
THAN THE
REST**



ARCADE SMASH HITS
CHUCK ROCK
MARBLE MADNESS
MCDONALD'S
GLOBAL GLADIATORS
SPEEDBALL
SPEEDBALL 2
SUPERMAN
SUPER OFF ROAD
THE TERMINATOR
WOLFCHILD
XENON 2

COMING SOON • BIENTOT • DEMNÄCHST ERHÄLTlich
PROSSIMAMENTE • PRÓXIMA APARICIÓN • HOMMER SNAAT
TULOSSA • SPOEDIG VERKRIJGBAAR

COOL SPOT
JUNGLE BOOK
ROBOCOP vs.
TERMINATOR

OUT NOW

DISPONIBLE
JETZT ERHÄLTlich
ADESSO DISPONIBILE
YA ESTÁ A LA VENTA
UTE NU!
ILMESTYNYT
PAS UITGEBRACHT

SEGA™
Master System™



SEGA

Printed in japan

VIRGIN GAMES LIMITED · 338a Ladbrooke Grove · London W10 5AH. © 1993 Core Design Limited.

© 1993 Virgin Games Limited. All rights reserved.

This game is licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA MASTER SYSTEM and MASTER SYSTEM II, and MEGADRIVE with Master System Converter. "SEGA is a trademark of Sega Enterprises Ltd."